

## 新闻稿

### Apple 平台支持 Vulkan 应用

*Valve, LunarG, The Brenwill Workshop 与 Khronos 共同发布了开源 SDK 和 runtime 库；Khronos Portability Initiative 定义了 Vulkan 1.0 子集，与 macOS 和 iOS 兼容*

**2018 年 2 月 26 日 – 比佛顿, 俄勒冈州 – [The Khronos™ Group](#)**, 一个由领先硬件和软件公司组成的、致力于创建高级加速标准的开源组织, 今天宣布 Vulkan®工作组的 Portability Initiative 与 Khronos 的会员企业 Valve, LunarG 和 The Brenwill Workshop 共同实现了 Vulkan 应用在 Apple 平台上的支持。[Vulkan Portability 资源页面](#) 提供一系列的免费的开源工具、SDK 和 runtime 库, 以实现 Vulkan 在 macOS 上的开发以及在 macOS 和 iOS 平台上的部署。Valve 通过在 macOS 使用 Vulkan 工具扩展到 Dota 2, 与本地 OpenGL® 驱动相比, 在性能提高上取得巨大成效。[macOS 上的 Dota 2 的 Vulkan 支持将在未来几个月内作为免费升级发布。](#)

“我们已经通过 Mac 上的 Vulkan 工具运行了大量的制作工作, 包括 Dota2, 其运行速度远远高于 OpenGL 版本” Valve 的 Pierre-Loup Griffais 讲到, “这些努力都是为了降低各种开发者支持多平台的开发和导入成本”。

Khronos Vulkan Portability Initiative 一直致力于改善和定义通用兼容 Vulkan 1.0 子集, 在 Metal 和 DirectX 12 驱动上以本地性能的水平运行。今天我们将其开源发布, 来自 The Brenwill Workshop 的 [MoltenVK](#) 库, 将指令翻译到 Vulkan 兼容子集以 underlying 在 macOS 和 iOS 上的 Metal 指令。MoltenVK 使用开源 [SPIRV-Cross](#) 跨编译器来翻译 Vulkan 渲染器到底层本地代码格式。MoltenVK 对所有开发者免费开放使用, 在商业应用上的使用无需任何费用或版税。

“通过 MoltenVK, 我们竭尽全力为 macOS 和 iOS 带来一致的 Vulkan 相关 API, 同时保证现代游戏开发者所要求的性能方面的提高, ” **The Brenwill Workshop 总裁 Bill Hollings** 讲到。

今天同时还在 [LunarXchange](#) 发布了开源 LunarG Vulkan macOS SDK, 这使开发者们可以在 Apple Mac 平台上建立、运行、debug 他们的 Vulkan 应用。macOS 的 LunarG SDK 提供载入和验证层, 让编程人员可以检查他们的代码以确保正确地使用 API。LunarG 将继续为 macOS SDK 增加其他的工具和功能。

“在 Apple 平台上运行 Vulkan 应用成为来自开发者的首要需求, 今天发布的 MoltenVK runtime 和 LunarG macOS SDK 让这些成为现实”, **NVIDIA 副总裁兼 Khronos Group 主席 Neil Trevett**。 “今天我们邀请开发者们下载开源 Vulkan Portability 工具并通过 [Vulkan 生态系统 GitHub Issue](#) 向我们提供反馈意见。The Vulkan Portability Initiative 将继续增强架构和工具, 为各种 Metal 和 DX12 平台带来 Vulkan 功能 – 我们的长期目标是实现兼容 Vulkan 代码在任何开发者关心的平台上的执行”。

## 关于 the Khronos Group

The Khronos Group 是一个行业组织，致力于创建开放标准以实现并行计算、图形、增强和虚拟现实、视觉和神经网络在各种平台和设备上的部署和加速。Khronos 标准包括 Vulkan<sup>®</sup>, OpenGL<sup>®</sup>, OpenGL<sup>®</sup> ES, OpenGL<sup>®</sup> SC, WebGL<sup>™</sup>, SPIR-V<sup>™</sup>, OpenCL<sup>™</sup>, SYCL<sup>™</sup>, OpenVX<sup>™</sup>, NNEF<sup>™</sup>, COLLADA<sup>™</sup>, OpenXR<sup>™</sup> 和 glTF<sup>™</sup>。Khronos 会员可以为 Khronos 规范的开发做贡献，在标准公开部署发布之前的各个阶段拥有投票权，并通过提前获得规范草本和一致性测试加速其高端加速平台和应用的推出。

###

Vulkan 是 The Khronos Group 的注册商标。Khronos, OpenXR, DevU, SPIR, SPIR-V, SYCL, WebGL, WebCL, COLLADA, OpenKODE, OpenVG, OpenVX, EGL, glTF, OpenKCAM, StreamInput, OpenWF, OpenGL ES, NNEF 和 OpenMAX 是 the Khronos Group Inc. 的商标。OpenCL 是 Apple Inc. 的商标，OpenGL 是注册商标，OpenGL ES 和 OpenGL SC 标识是 Hewlett Packard Enterprise 的商标并由 Khronos 在许可下使用。全部其他产品名称、商标和/或公司名称仅用于识别并归属于各自所有者。

### 媒体联系人

Caster Communications, Inc. +1 (401) 792-7080

Alex Crabb [alex@castercomm.com](mailto:alex@castercomm.com) 手机: +1 (401) 318-2229

Laura Shubel [laura@castercomm.com](mailto:laura@castercomm.com)